
CONSOLAS.COM
LA REVISTA DE TU BLOG DE VIDEOJUEGOS
número 03_diciembre 08



Gurú Espiritual
Arnau Sans

Redactor Jefe
Dani Rodríguez

Redactores
Javier Casares
Dan Quesada
Alberto Ribes
Antonio Soto
Rodrigo González
Juan Pablo Díaz
Dragomir Bojkilov

Dirección Artística
Ester Benedit

Diseño Gráfico
Beatriz Guirado

< leyenda para descifrar el código de esta revista />


de editorial


de especial


de reviews


de previews

QUERIDOS REYES MAGOS,

Este año 2008, en Consolas.com, nos hemos portado muy bien como ya sabréis. Hemos hecho todos nuestros deberes y hemos sacado muy buenas notas, convirtiendo nuestra Web en un Blog de referencia a nivel nacional. Como prueba de lo buenos que somos, podéis leer esta revista, que es la tercera entrega de nuestra apuesta por el formato tradicional. No os olvidéis tampoco de que, desde hace dos meses, estamos emitiendo un programa de TV bisemanal, con más de 5.000 espectadores en cada número, y una acogida espectacular.

Para este año 2009 os pedimos unos cuantos regalos: queremos muchos videojuegos, de esos tan chulos que salen últimamente; deseamos también que la industria del videojuego, especialmente la española, no se deje llevar por los miedos a la crisis, y que la alegría digital no decaiga. Si fuera posible, sería genial que durante este año nuevo empezasen a aparecer algunos detalles de la próxima generación de consolas, que aunque todos nos quejamos de la vorágine... estamos desesperados por dar un salto tecnológico detrás de otro. Y por último os vamos a pedir lo más difícil: que la industria del videojuego sea tratada como el gigante que realmente es, más grande y fuerte que el cine o la música. No somos un puñado de chavales perdiendo el tiempo: somos el futuro del entretenimiento.

¡Felices fiestas!

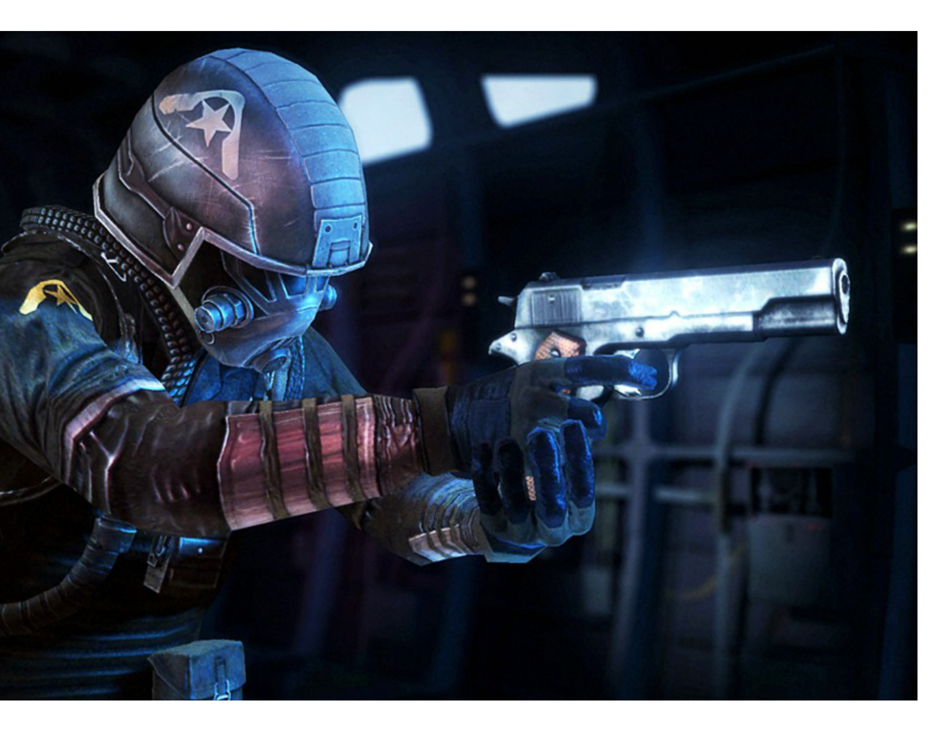


Resistance 2

UNA DE LAS MAS ACLAMADAS SAGAS PARA PS3 PRESENTA SUS CREDENCIALES PLAGADA DE BUENAS CRÍTICAS Y UN NUEVO SISTEMA ONLINE REVOLUCIONARIO QUE NO DEJARÁ INDIFERENTE A NADIE. LA AVALANCHA DE SHOOTERS A LA QUE ESTAMOS SIENDO SOMETIDOS EN LOS ÚLTIMOS MESES HACEN QUE MÁS DE UNA PERSONA SE EMPIECE A CANSAR AL NO ENCONTRAR VARIEDAD. PERO TRAS INNUMERABLES TÍTULOS LLEGA UNO DE LOS MÁS ESPERADOS Y ES ESTE RESISTANCE 2.

A nivel gráfico, Resistance 2 derrocha potencial por todos lados. Continuando con la tradición de esta franquicia encontraremos las ya clásicas escenas cinemáticas que enlazan unas fases con otras. Éstas tienen un nivel muy mejorado y más pulido con respecto a la anterior versión. Aunque sin duda el potencial de Resistance va mucho más allá de estas escenas. Una de las cosas que más sorprenden es la multitud de enemigos que podremos llegar a ver en pantalla, y sin ninguna ralentización.

Hay batallas que llegan a ser impactantes y en las que veremos a más de cincuenta personajes luchando sin que esto reste velocidad al juego o le produzca los incómodos lags de costumbre.
Los enemigos, como por ejemplo los soldados Quimera, gozan de un realismo muy superior a lo visto antes. Y los escenarios son ahora muchísimo más grandes, mostrando en pantalla algunas imágenes que quedarán grabadas en el recuerdo de muchos jugadores. Y eso sin mencionar el tamaño descomunal de algunos rivales como los Titanes o los Marauders, que miden varios metros de altura.
En definitiva: si hablamos de potencial gráfico, este Resistance 2 lo tiene de sobra.
Por si esto fuera poco llegamos al aspecto jugable. Posiblemente nos encontremos ante el juego con más vida en Playstation 3. Si el modo offline ya es suficientemente extenso, con un modo individual que enfoca la historia principal y otro cooperativo, debemos añadirle un modo online impresionante donde disputaremos desde misiones con otros compañeros hasta enfrentamientos que pueden llegar a albergar sesenta personas y sin nada de lag. Aunque no todo son elogios: se le puede achacar que









peca de ser demasiado lineal en su modo campaña pese a que los entornos son muchos más abiertos que su predecesor. Y que no ofrece nada nuevo que no hayamos visto en ningún shooter a estas alturas. Incluso en la historia del modo campaña se ha perdido algo de personalidad y se ha hecho algo menos profunda que en la anterior parte.

Otro punto a favor es la IA de las terroríficas Quimeras. Nunca había visto enemigos tan vivos en pantalla. Atacan, se cubren, planean su estrategia, e incluso huyen si se ven superados en número o se la juegan toda a una y te atacan arriesgando su vida. La verdad es que este aspecto ha sido tratado al más mínimo detalle y se nota. Los soldados que nos acompañan tampoco se quedan atrás, les veremos cubrirse, ayudarnos en difíciles momentos y colocarse estratégicamente para no ser alcanzados. A veces ir de héroe en el juego nos puede costar caro. Aunque entre tanta perfección hemos encontrado un pequeño fallo y no es otro que en muchas batallas parece como si nuestros compañeros no existieran y los enemigos solamente se fijaran en nosotros pasando entre nuestro ejercito con un único objetivo les cueste lo que les cueste.

La variedad de enemigos se ha superado en este nuevo Resistance. A los ya conocidos Quimera, arañas etc. se les unirán otros que no desvelaremos en esta review. Pero hemos de decir que el realismo con el que estos se mueven y actúan es alucinante. Incluso los jefes de final de fase, que esta vez sí harán acto de presencia premiándonos con un trofeo si los abatimos, serán a cada nivel más y más impactantes y brutales.

El sonido del juego es apabullante. Melodías orquestales acompañarán el modo campaña y se oirán en momentos de ataques o de tensión. Las voces de los personajes están completamente dobladas aunque en momentos hemos visto problemas de sincronización, eso sí, la interpretación es muy creíble. Los efectos de armas, explosiones o incluso las Quimeras rebosan eficacia por todos lados. Sin duda, un juego para disfrutar con un equipo 5.1...

El modo online es evidentemente la tarjeta de presentación estrella para este juego. Como antes os decíamos, podremos jugar las ya clásicas partidas de enfrentamiento de hasta sesenta jugadores a la vez y sin ninguna ralentización. También podremos jugar misiones con otros compañeros enfrentándonos a la consola donde elegiremos ser soldado o médico y en donde se nos asignarán diferentes objetivos. Un sinfín de opciones online y que funcionan a un grandísimo nivel. Según vayamos disputando éstas aumentaremos nuestro rango con puntos extra para así subir el nivel y conseguir aun más trofeos.

_JUAN PABLO DÍAZ



Left 4 Dead



DESDE QUE EMPEZARON A SONAR LAS ALARMAS QUE ALERTABAN DE LA INMINENTE APARICIÓN DE ESTE TÍTULO, MI INTERÉS SE FOCALIZÓ EN SEGUIR LAS NOTICIAS Y TODO EL HYPE QUE SE IBA ACUMULANDO EN LA RED. AHORA POR FIN VE LA LUZ EL TÍTULO DE VALVE Y PODEMOS CATARLO CON NUESTRAS PROPIAS MANOS. LA PROPIA PORTADA IMPRESIONA. DESPUÉS NOS SOBRECOGE EL VÍDEO DE INTRODUCCIÓN. EN ÉL PODEMOS VER COMO UN GRUPO DE CIUDADANOS DE LO MÁS VARIADO INTENTA SOBREVIVIR A DURAS PENAS A LO QUE PARECE SER EL FIN DE LA CIVILIZACIÓN TAL Y COMO ACTUALMENTE LA CONOCEMOS. DENTRO DE UNA CIUDAD INFESTADA DE LO QUE PARECEN SER PÉRFIDOS CADÁVERES RENACIDOS TRAS LA MUERTE, EL GRUPO COMPUESTO POR CUATRO INTEGRANTES SE DEFIENDE A TIRO LIMPIO DE MANADAS Y MANADAS DE MUERTOS ANDANTES.



Maticemos, siguiendo la nueva transformación del mito, los muertos ahora no se limitan a deambular por la ciudad de forma pasiva caminado erráticos por el plano. Ahora, siguiendo el ejemplo mostrado en películas como la aclamada 28 días después, los muertos están más activos incluso que en vida. Así es, en Left 4 Dead, los muertos corren, patalean, trepan... y eso quedará claro desde el principio. No vale con tomar un refugio y esperar. Ellos te encontrarán y se van a alimentar de tus tripas. Hay que actuar, hay que disparar y hay que matar.

Con clara vocación multiplayer, el juego prescinde de un argumento elaborado y se orienta totalmente hacia el co-op. Todo está planificado para que el jugador tenga que interactuar con los otros miembros del equipo, ya sean bots o jugadores. Abandona el cliché del héroe americano, ahora debes trabajar en equipo. Si os atacan los zombies no bastará con que te pongas a dispararles, ellos te pueden rodear, te pueden escupir, te pueden agarrar y si un compañero no te salva de las infectas garras del enemigo estás perdido. Por eso mismo, el videojuego soporta hasta cuatro jugadores en el modo on-line y hasta dos en pantalla partida con la misma consola. Incluso nos permite jugar en el papel de los muertos andantes.



Gráficamente Left 4 Dead no luce demasiado. Sus gráficos son modestos, los escenarios no presentan un acabado de última generación, siendo bien detallados pero simples, sin excesiva carga poligonal y con unas texturas algo pobres. Los enemigos, que aparecerán en masa,



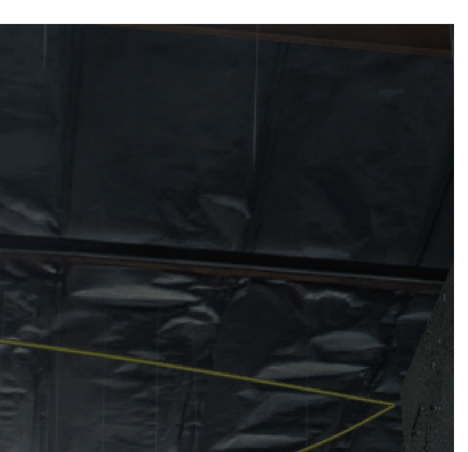


presentan también un acabado algo pobre, la variedad no será alta y los modelos se repiten un poco. Los supervivientes presentan un acabado similar, sin alardes, simples y con un nivel de detalle correcto pero básico.

Dentro de los enemigos, encontramos seis tipos de zombies: el Hunter, que se mueve rápido y con saltos; el Boomer, que se desplaza poco a poco pero que es capaz de lanzar unas feromonas que harán que hordas enteras se abalancen sobre nosotros; la Witch, que se ocultará y se camuflará como un superviviente para atacarnos luego con sus garras; el Smoker, que consu lengua nos atrapará y que si es dañado explota dejando una nube tóxica; el Tank, un engendro hiperanabolizado que ataca con una fuerza descomunal, capaz de tumbarte de un golpe y, por último, que no menos importante, el zombie básico que saca de su número la fuerza para atacarnos mientras corren y gritan. Las armas tampoco son excesivamente variadas. Encontramos uzis, fusiles automáticos, carabina de precisión, escopetas recortada y automática y pistola. Como arma arrojadiza podremos usar el artesano pero efectivo coctel Molotov y las bombas caseras. Por suerte también podremos usar algunos bidones de gasolina o armas montadas para intentar aumentar nuestra superioridad táctica en determinados momentos.

Como ya hemos comentado antes, el juego está orientado totalmente hacia la vertiente multijugador. No obstante, también disponemos de un modo campaña en el que podremos jugar en cuatro escenarios diferentes, con varias misiones dentro de cada mapa. Todas las pantallas estarán habilitadas desde un principio así que podremos jugar en cualquier momento a la que más nos apetezca.

_ANTONIO SOTO







Fear

EXTRATERRESTRES, ESPÍRITUS, ZOMBIS... PERO NO HAY NADA TAN TERRORÍFICO COMO UNA NIÑA EN PIJAMA, QUIETA EN MEDIO DE UN PASILLO, Y CON LA CABELLERA POR DELANTE DE LA CARA. APRIETA LOS ESFÍNTERES O TE HARÁS CACOTA CON LA NIÑA DE FEAR.

especial miedo



Alien VS Predator

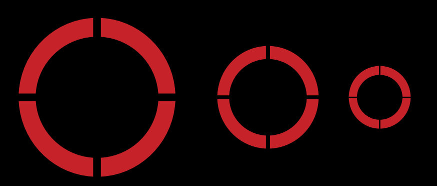
UNOS SOLDADOS ESTÁN EN MEDIO DE LA LUCHA ENTRE LOS DOS CAZADORES MÁS TEMIBLES DEL UNIVERSO, Y TIENE LAS DE PERDER. PARA REMATARLO, TE DAN ESE RADAR DE PROXIMIDAD, QUE CON SU CONSTANTE BIP-BIP-BIP TE HUNDE EN EL MIEDO MÁS MISERABLE MIENTRAS ESPERAS EN LA OSCURIDAD.



Doom 3

MARTE: LO LLAMAN EL PLANETA ROJO... Y CON RAZÓN, PORQUE LAS CRIATURAS QUE INFESTAN LA ESTACIÓN ESPACIAL LO VAN A DEJAR TODO LLENITO DE SANGRE.





Left 4 Dead

LOS MUERTOS SE HAN LEVANTADO DE SUS TUMBAS, Y TIENEN ANTOJO DE CEREBRO HUMANO. LA TIERRA SE HA INFESTADO DE ZOMBIS TU, CON CUATRO COMPAÑEROS, DEBÉIS SOBREVIVIR A LA HORDA. SOBRECOGEDOR.



Clive Barker's Jericho

TE ALISTAS AL EJÉRCITO, A LAS FUERZAS ESPECIALES... PERO LO ÚLTIMO QUE ESPERAS ES ACABAR LUCHANDO CON CRIATURAS DEL AVERNO EN UNA CATACUMBA MALDITA. DEMASIADO TARDE, SOLDADO.



Quake 4

NO ES LO MISMO INVADIR EL PLANETA DE LOS OSOS AMOROSOS QUE EL PLANETA DE LOS STROGG, LA RAZA QUE CASI ACABA CON LA RAZA HUMANA. PREPÁRATE PARA LUCHAR CON CRIATURAS MITAD MÁQUINA MITAD MONSTRUO.

_ARNAU SANS



PlayStation Home

POR FIN HA LLEGADO A NUESTRAS MANOS HOME. POR LO VISTO EN ESTA BETA TODO PARECE INDICAR QUE EL NUEVO INVENTO DE SONY ESTARÁ INSTALADO EN LAS CONSOLAS DE TODOS LOS USUARIOS DE PS3 ANTES DE FIN DE AÑO, COMO PROMETIERON. PERO PARA LOS MÁS ANSIOSOS OS MOSTRAREMOS NUESTRAS IMPRESIONES DE ESTA APUESTA DE LA COMPAÑÍA JAPONESA.

Lo primero que nos llamará la atención de Home es que solo ocupa unos 78 Mb. No obstante, nada más instalarlo, se nos avisará de que necesita 3077 Mb para descargas posteriores en vuestro disco duro. Nada más iniciar entraremos directamente a la personalización de nuestro avatar o personaje. Podremos guardar hasta ocho personajes diferentes en nuestra cuenta. Las opciones de personalización son impresionantes y casi ilimitadas, pero por si alguien quiere pasar directamente a jugar, existen avatares genéricos que nos evitarán el proceso de customización. Una vez editado el personaje se nos mostrará nuestro apartamento en Home. Tendrá vistas al puerto y en él habrá lo básico como algunas mesas o muebles que posteriormente podremos ir ampliado al conseguir o comprar más cosas. También podremos redecorar el apartamento moviendo los muebles o guardarnos algunos para futuras posesiones.

El control de nuestro personaje es simple, como el de cualquier juego en tercera persona. Stick izquierdo para caminar y stick derecho para mover la cámara. Antes de acceder a la plaza de Home, que es la zona central de donde parte todo lo demás, tendremos que descargárnosla a nuestro disco. Podremos hacerlo normalmente, y también se nos dará la opción de hacerlo en segundo plano.

Gráficamente, la plaza está bastante bien detallada. Tendremos un estanque en la zona central y multitud de sitios para sentarnos e incluso tableros de ajedrez o damas para echar partidas con otros compañeros. Desde allí podremos interactuar con multitud de personas, pudiendo utilizar frases preestablecidas o escribir las nuestras propias. Para evitar el lag o tiempos de carga los personajes que se estén cargando aparecerán transparentes: así se han reducido muchísimo estos tiempos y se hace más rápida la jugabilidad.



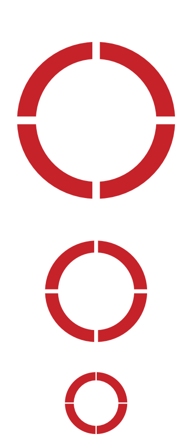
Desde la plaza podremos acceder de momento a tres sitios: la bolera, el centro comercial y el cine. En el cine visualizamos de momento trailers de películas y de juegos. En el centro comercial podremos comprar ropas para nuestro personaje o muebles, etc. Y en la bolera nos encontraremos con máquinas recreativas como Echochrome y otras, billares y como no los bolos.

Lo último que nos queda por señalar es el menú donde podremos personalizar nuestras opciones. También crearemos clubs, recibiremos invitaciones de otros personajes o incluso podremos acceder directamente a las zonas que hay disponibles solo con seleccionarlas. En general, todo muy completo para esta beta. Esperaremos ansiosos el anuncio de Sony para así poder ver lo ilimitado de Home, pero por el momento parece una magnífica idea.

_Juan Pablo Díaz







Prince of Persia

LLEVÁBAMOS TIEMPO SIN NOTICIAS DEL PRÍNCIPE. DESDE LAS DOS CORONAS, EL PROTAGONISTA DE UNA DE LAS PRINCIPALES SAGAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ESPERABA, AL ACECHO, SU OPORTUNIDAD PARA VOLVER. LO HA HECHO CON UNA VOLUNTAD DE BORRÓN Y CUENTA NUEVA, COMO DEMUESTRA YA DESDE EL PRIMER MOMENTO EL NOMBRE DEL JUEGO: PRINCE OF PERSIA, ASÍ, A SECAS. LO HACE TAMBIÉN CON UN RENOVADO ASPECTO GRÁFICO Y CON ALGÚN QUE OTRO ELEMENTO QUE DESCUBRIREMOS EN ESTA REVIEW.

Este Prince of Persia empieza en áridos desiertos. Encarnaremos el papel de un joven que vuelve a casa después de algún tiempo y tras haber hecho fortuna. Pero de repente, todo se tuerce: perdemos al burro que transporta el oro y nos cruzamos con una chica que está siendo perseguida por una especie de guardia real. Sí, era más fácil seguir al burro e irse para casa, pero... ¿alguien duda que acudiremos a ayudar a la damisela aún diciéndonos ésta que no lo hagamos?

Este preludio sirve para meternos en acción. La chica resulta ser Elika, y para nada es una dama en apuros. De hecho, con sus extraños poderes será ella la que nos ayude en más de una ocasión. Será la sidekick perfecta, aunque en el fondo, muy en el fondo, perjudique al juego.Me explico: Elika tendrá diferentes funciones. Una de ellas, por ejemplo, ayudarnos en los saltos más largos y complicados. Hasta aquí bien, porque complementa nuestras capacidades. El príncipe se desenvuelve perfectamente en entornos rocosos, especialmente gracias a la garra que luce en el brazo (perfectamente implementada), pero patina en espacios abiertos. Ahí entra Elika, y entra bien. En cambio, otras de sus funciones no acaban de convencer, como por ejemplo el don de resucitarnos siempre, y en el mismo lugar donde morimos. Bueno, mejor dicho, no nos dejará morir. O que sea capaz de mostrarnos, apretando un simple botón, el camino a seguir en cada momento. ¿Qué produce esto? Un juego fácil en exceso. Tendremos unas diez horas de gameplay, y sin apenas rejugabilidad.

Sin duda, una lástima, porque lastra el resultado final de un juego que técnicamente brilla. Usando el motor de Assassin's Creed, este Prince of Persia opta por la estética cel-shading que tan buenos resultados da. Para un título de este tipo, donde se puede jugar tantísimo con la ambientación, el nivel de detalle de los personajes, los escenarios... el cel-shading es una opción casi perfecta. Tengo que decir, y esto es una opinión muy personal, que juegos como Wind Waker o Crackdown dejan un mejor sabor de boca en el uso de esta técnica, pero Prince of Persia se queda muy cerca. Y estoy seguro que



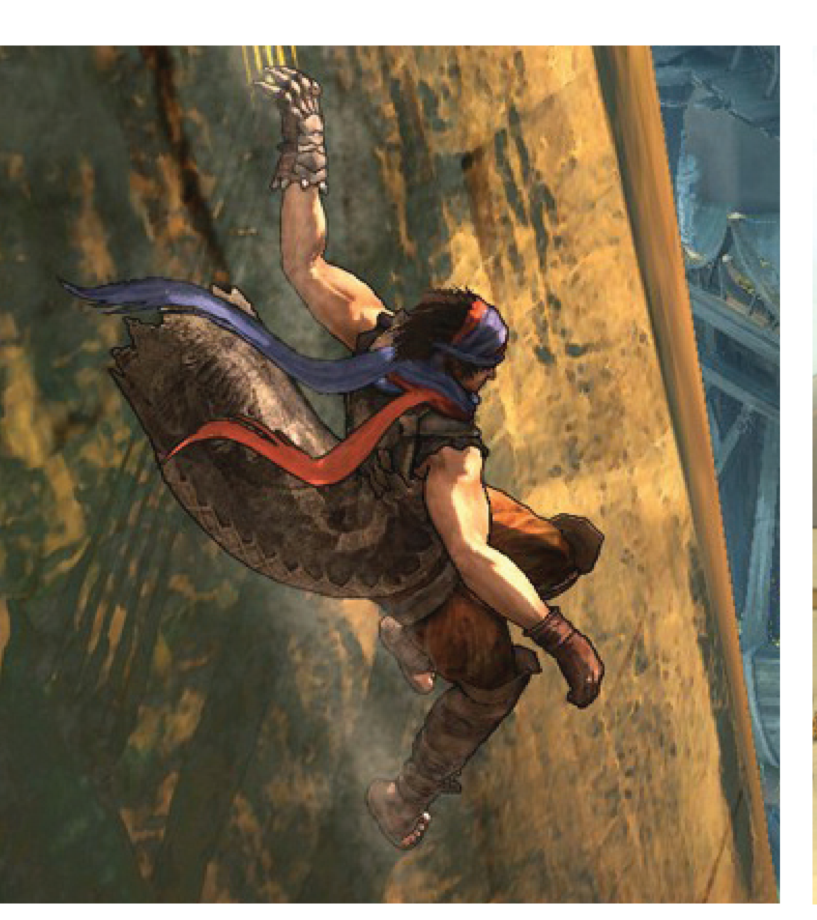
Ubisoft dará definitivamente en el clavo si la sigue usando para esta saga.

Cel-shading aparte, destacaría por encima de todo los combates, que son impresionantes visualmente. El sistema de lucha no nos sorprenderá, pero las animaciones y cinemáticas son impactantes. Especialmente acertado es el apartado sonoro, con unas melodías perfectas para la ambientación. En cuanto al doblaje cachondo, se ha optado por un rollo algo humorístico para el Príncipe, que le quita un poco de hierro a la siempre trascendental Elika. Y, por último, pero no por ello menos importante: podremos volver a ser Altair...

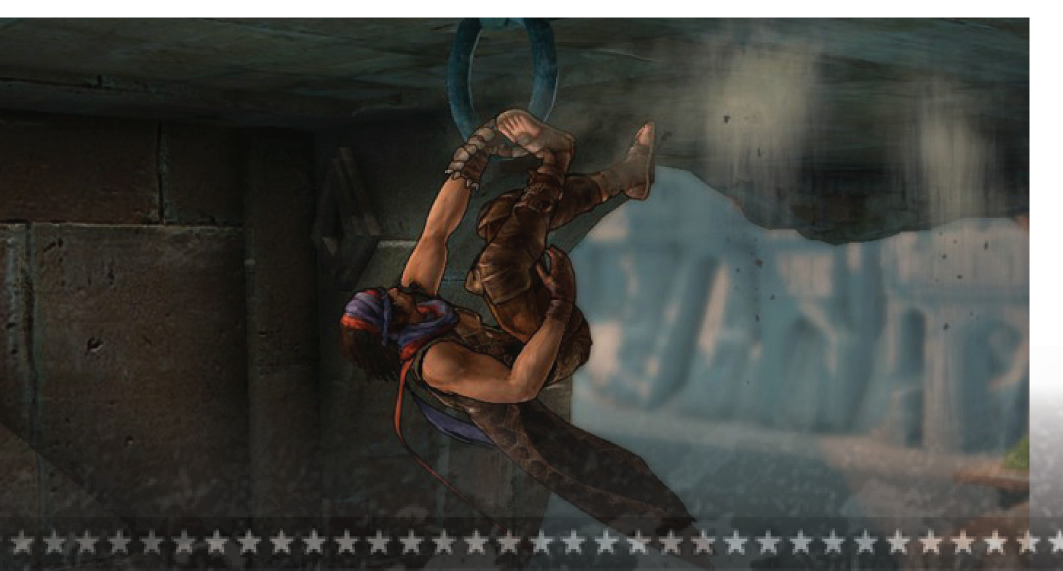
_DANI RODRÍGUEZ

Encarnaremos el papel de un joven que vuelve a casa después de algún tiempo y tras haber hecho fortuna


















R4

Tomb Raider

Underworld

TRAS TOMB RAIDER: LEGEND, QUE RESULTÓ SER UN PRODUCTO A MEDIO CAMINO ENTRE LA ANTERIOR GENERACIÓN Y LA NUEVA, LLEGA UNDERWORLD, UN TÍTULO PENSADO PARA SORPRENDER A LOS AMANTES DE LA SAGA Y RECLUTAR A TODOS AQUELLOS QUE HASTA LA FECHA NO HABÍAN PROBADO SUS MIELES. LA ARQUEÓLOGA MÁS FAMOSA DEL MUNDO DE LA FICCIÓN HA VUELTO PARA QUEDARSE...

Planteada como un flashback, la historia de esta enésima secuela de Tomb Raider, llevada a cabo por Crystal Dynamics, pone a Lara sobra la pista de lo que sucedió con su madre. Una serie de indicios diseminados por el mundo nos llevarán a recorrer parajes selváticos repletos de ruinas en Thailandia, mitológicas ciudades submarinas, y otras sorpresas que deberemos descubrir por nosotros mismos. Toda la historia (de la que no revelaremos dato alguno) estará salpicada de referencias a anteriores títulos, y contaremos con un apartado llamado Anteriormente en Tomb Raider en el que podremos refrescar todos esos datos en caso de no haber podido disfrutar de dichas entregas, o simplemente por carencia de fósforo.

De igual forma, a medida que vayamos descubriendo cosas a lo largo de la intrincada trama del juego, se irán rellenando las hojas de nuestro diario, que podremos consultar en cualquier momento. Junto a él tendremos el útil mapa sónar, que nos dará interesante información topográfica de nuestros alrededores, y que nos servirá para descubrir los rincones más ocultos del mapeado. En la opción "Información del área" se nos contabilizarán las reliquias y tesoros arqueológicos que deberemos encontrar en cada uno de los riquísimos escenarios del juego.

Conseguir que una saga, después de tantos títulos (secuelas y precuelas) conserve el espíritu de aquel que le hizo popular sin resultar pesado, es un reto relativamente difícil. Pero sin duda, el verdadero logro es conseguir la tan ansiada innovación sin que ese espíritu se resienta. En definitiva, hay que tratar de nadar y guardar la ropa. En Tomb Raider: Underworld los aficionados a la saga se sentirán como en casa. No se pierde en él ni un ápice de lo que ha hecho de la saga uno de los videojuegos más influyentes de la historia. ¿La innovación? Existe, pero menos de lo que nos hubiera gustado.

Sin duda alguna el apartado que más se resiente de la falta de innovación es el sistema de combate. La forma de plantar cara a nuestros enemigos es básicamente igual al de anteriores entregas de la saga y aunque, con buena intención, se incluyen novedades como la acumulación de adrenalina para conseguir disparos más certeros, o se añaden a nuestro inventario nuevas armas, la sensación de estancamiento en este apartado no consigue irse durante todo el juego. Cierto es que el objetivo de Tomb Raider no es el de conseguir un gran juego de acción, pero ya que se incluye esta faceta, debería adecuarse a los tiempos que corren (¡qué menos que un sistema de coberturas!).

No cabe duda de que el título UnderWorld no ha sido escogido a la ligera, teniendo en cuenta la cantidad de ruinas y zonas subacuáticas a las que accederemos durante el juego. Y en esta entrega, por fin Lara tiene una representación a la altura de todo ese mundo arqueológico pseudo-mágico que la acompaña, y es que Crystal Dynamics a puesto a sus pies gran parte de la potencia gráfica que le ofrecen las plataformas Playstation 3 y Xbox 360, consiguiendo unos escenarios tan ricos en detalles, texturas e iluminación, como amplios y llenos de posibilidades para su recorrido.



Tantos son los recovecos, y tantos los rincones que en más de una ocasión el sistema de cámaras (en general bien conseguido) nos jugará malas pasadas hasta conseguir que nos mareemos. Pequeños defectos de los que pocos se libran. Como el omnipresente clipping, que nos hará perder ese halo de realismo al que nos llevan los demás elementos gráficos del título. La figura de Lara Croft también cuenta con mejoras evidentes. Tanto en el modelado como en el número de animaciones y movimientos nuevos que se han puesto a nuestro alcance, y que harán las delicias de los más aficionados a ver los contoneos de la escultural arqueóloga. Para más deleite, podremos escoger el modelito que lucirá la muchacha antes de cada nivel a superar. Una concesión a la galería que más de uno agradecerá.

Parte esencial del disfrute de este título será el apartado sonoro, que cuenta con una complejidad de capas sonoras que pocas veces hemos disfrutado, especialmente distinguibles en los niveles selváticos en los que se entremezclarán los sonidos de la rica fauna que nos rodea. La música, que no nos molestará durante los momentos de máxima concentración (puzzles, arduas escaladas, etc.), hará acto de presencia cuando más se la necesita, en los momentos de acción o vídeos explicativos, y lo hará con la contundencia precisa, y con melodías siempre acordes al momento escogido.

_RODRIGO GONZÁLEZ



Lips

LIPS LLEGA A XBOX 360. QUE LO HACE EN RESPUESTA AL SINGSTAR DE PLAYSTATION ES EVIDENTE; A PARTIR DE AHÍ ES NUESTRA TAREA DECIDIR SI SE QUEDA EN MERA COPIA O SI APORTA ALGO DISTINTIVO.

Lo primero que hay que atacar en el caso de Lips es su origen. La compañía encargada del desarrollo del juego es la japonesa iNiS, conocidos sobre todo por su Elite Beat Agents. Es decir, llevan el ritmo en el cuerpo...y algo más. Porque Lips, más que un juego de karaoke al estilo Singstar, tiene cierto componente agregado: añade los omnipresentes minijuegos y la opción de incorporar nuestras propias canciones.

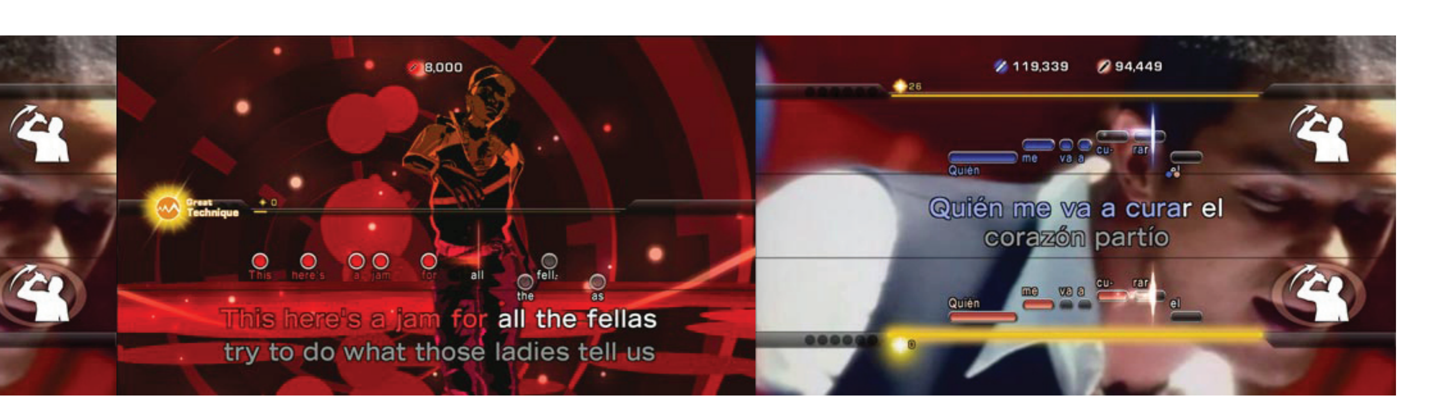
Como es normal en un primer juego de una saga (porque se intuye saga, ¿no?) de este tipo, hay canciones para todos los gustos. Muchos estilos, surtido de artistas y épocas, y diversión tanto en castellano como en inglés. En total son 40 canciones, aunque habrá muchas más, ya que cada poco tiempo estarán disponibles nuevos temas para descarga desde el Bazar de Xbox Live. De las que viene de serie, tenemos desde el ABC de los Jackson 5, hasta Rihanna y su Umbrella. Para los que no se atrevan con el inglés también hay madera: Alaska y Dinarama y su A quién le importa, la Flaca de Calamaro, un poco de Bisbal y El sueño de Morfeo, el ochentismo de Duncan Dhu y Pimpinela...

Tanta variedad es importante, porque en Lips cuenta, y bastante, el saberse las letras. No sólo habrá que controlar el ritmo y el tono, sino que cantar nos dará, definitivamente, más punto que seguir la canción con tarareos. El juego nos medirá en varios apartados: afinación, ritmo, fiesta, técnica, actuación... Y es que otra de las potentes incorporaciones que iNiS ha metido en el género es la del sensor de movimiento en los micrófonos. Conforme vayamos cantando y cuadrando, nuestra barra de energía se llenará, y llegado a cierto punto se nos pedirá que hagamos algún movimiento con el micro para aumentar aún más nuestra cuenta.

Los modos de juego son variados, pero uno de ellos destaca sobre los demás por lo innovador. El modo Freestyle nos permitirá descargar al disco duro de la consola cualquier tema que tengamos almacenado en un reproductor de música MP3. Así, el juego reducirá la pista de voz de la música y creará una pista de entonación. De este modo, podremos interpretar cualquier canción que tengamos. Ideal para darle un componente friki a la noche... ¿quién se canta un Torito bravo?

Quizá lo más destacado del juego, y sin embargo lo más obvio a la vez, es el hecho de que los micros sean inalámbricos. La diferencia es grande, porque no es lo mismo hacer el ganso con un cable de por medio que hacerlo con total libertad de movimientos. Si iNiS nos quería ver bailar y convertir la noche en una fiesta, lo ha logrado... La parte mala de tanta fiesta es que realmente se hace muy cuesta arriba echar una partida solo, cosa que no sucede en otros juegos musicales como los Guitar Hero.

_DANI RODRÍGUEZ





Scene It

HABLAR DE JUEGOS SOCIALES YA NO ES NOVEDOSO. INUNDAN WII, SE HAN HECHO CON SU PORCIÓN DEL PASTEL EN LAS CONSOLAS DE SONY (BUZZ!, SINGSTAR...) Y AHORA ATACAN 360. PERO AÚN ASÍ VAMOS A HABLAROS DE LA SEGUNDA PARTE DE SCENE IT, EL JUEGO PARA LOS MÁS FRIKIS DEL CINE. ¡ACCIÓN!



La fórmula, evidentemente, no cambia. Scene It?: Grandes éxitos de taquilla mantiene la esencia de la primera parte, con su mecánica de juego intacta. Como es normal, profundizamos en algunos aspectos, tales como mayor variedad de pruebas. Es decir, nada que sorprenda, pero es que tampoco esperábamos otra cosa.

Una de las principales novedades de este Scene It? es la inclusión de los avatares nacidos de la Nueva Experiencia Xbox. De hecho, es el primer juego que los incorpora. Eso le da un plus de pique, claro, porque no es lo mismo perder con un personaje cualquiera que perder nosotros mismos... Y no me negaréis que Scene It? es, básicamente, un juego de piques... Piques por ver quién recuerda más cosas de películas, actores y actrices, directores, escenas, años, entregas de Oscars, carteles y así hasta profundizar en cualquier nimiedad relacionada con el séptimo arte. Y, esta vez, profundizamos de verdad.

Lo vemos en las pruebas. Para esta segunda parte, contamos con un total de 20 desafíos diferentes, algunos ya recurrentes y otros completamente nuevos. Como de costumbre, no llueve a gusto de todos. Pruebas prescindibles, como los anagramas en los que se nos da un nombre desordenada y cuatro anagramas posibles relacionados con el cine, siguen estando; otras son ya un clásico: me declaro fan de la prueba de los carteles, en que poco a poco se va formando el poster de una película y hay que detener el crono en cuanto lo reconozcamos. Fan absoluto...

Otras son nuevas. Me quedo con la que simula un juego de palabras cruzadas, en el que hay que adivinar una palabra clave en base a letras que van apareciendo, tanto de esa misma palabra como de otras relacionadas. Evidentemente, cuantas más letras necesitemos para adivinar, menos puntos obtendremos. Finalmente, un tercer conjunto de pruebas se han retocado con mucho acierto. Es el caso de la prueba estrella, las secuencias de películas sobre las que luego se nos plantean preguntas. En esta segunda edición se nos cuestionarán temas más cinéfilos, en detrimento de preguntas más de memoria. Evidentemente, otro gran progreso es contar con un modo online, algo que maquilla la clara falta de modos de juego.

_DANI RODRÍGUEZ



Shaun White

EL SNOWBOARD ES UNO DE LOS DEPORTES MÁS APASIONANTES DEL INVIERNO... PERO TIENE UN GRAN DEFECTO, Y ES QUE SOLO SE PUEDE PRACTICAR DURANTE UNOS MESES AL AÑO. PARA EL RESTO DEL AÑO NOS QUEDAN DOS OPCIONES: COMER UÑAS O JUGAR A UN VIDEOJUEGO DE SNOWBOARD.

Shaun White Snowboard ha venido al rescate de los jugones ávidos de nieve, y se muestra como la alternativa más sólida en esta temporada para deslizarse montaña abajo desde la comodidad del sofá. Para asegurarse la confianza de los riders, Ubisoft ha contado con la colaboración de Shaun White, posiblemente el mejor snowboarder de la actualidad, que presta al juego su nombre y un doble virtual. Shaun White es el encargado de iniciarnos en el arte del Snowboard durante la partida, explicando cómo movernos sobre la tabla y no acabar con el lomo hecho trizas.
Una vez aprendidos los controles básicos, el resto es dejarse ir. Literalmente. Un helicóptero o un telesilla nos dejará en lo alto de una gigantesca montaña, y nosotros simplemente tendremos que bajar, bajar y bajar. Si lo que buscas es velocidad, dale caña. Si lo que quieres es explorar una ladera interesante, sácate las fijaciones y explora. Si lo que te va es lucir estilo, el snowpark te estará esperando. Libertad de movimientos y decisión total.

Gráficamente el juego está a la altura de lo que debería ser un juego de Snowboard de nueva generación, aunque no hace demasiados alardes. Los escenarios son espectaculares, y la visibilidad es en ocasiones espectacular, pero las animaciones son muy mejorables. Cuando un snowboarder choca con otro, no rebota ni sigue en pié como si nada. Cuando uno salta por un acantilado y planta la tabla sobre un borde de piedras, no se desliza como si nada (aunque sería divertido, no lo niego). Hay bastantes fallos de animación y física de choques en Shaun White Snowboarding. Los trucos. Al final todos acabamos en lo mismo: los trucos. Es muy bueno explorar y sentir la velocidad, pero lo realmente desafiante y divertido es saltar por los aires y hacer un backflip, o alguna otra temeridad. Hacer trucos en este juego no es fácil, ya que no estamos hablando de un arcade como SSX: hay que girar el cuerpo, hay que girar la tabla, y sobre todo hay que aterrizar con mucha precisión. Cualquier cambio en estos factores, acabará en una boca llena de nieve (e incluso hasta sangre).
He de decir que este es uno de los pocos juegos en que los poseedores de una Wii pueden disfrutar más que los de Playstation 3 o Xbox 360. Esto es gracias a que Shaun White Snowboarding cuenta con soporte para Wii Fit, y permite a los usuarios controlar la tabla como en la vida real (salvando las distancias): con el equilibrio e inclinación de su cuerpo. _ARNAU SANS





Call of Duty

World at war

EL AÑO PASADO, ACTIVISION LO BORDÓ CON CALL OF DUTY 4. HIZO UN PEDAZO DE JUEGO, ACLAMADO UNÁNIMEMENTE. AHORA VUELVE A LA CARGA CON CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, AUNQUE ESO SÍ, CON UN CAMBIO EN EL EQUIPO DE DESARROLLO: SE CAE INFINITY WARD, VUELVE TREYARCH. ¿CÓMO HA IDO LA COSA? VAMOS PRIMERO CON UN POCO DE HISTORIA...

El primer Call of Duty fue fundado por Infinity Ward, compañía que en su día formaba parte del equipo de desarrollo de la saga Medal of Honor. Al abandonar, la calidad de MoH decayó pero se fundó otra saga: CoD. Las primeras entregas de ésta fueron un triunfo total. Cuando probé la demo del primer Call of Duty me di cuenta enseguida que esto iba a ser un clásico, y así fue. Al salir me lo pasé inmediatamente. Y lo hice varias veces, muchas. La segunda entrega me pareció menos original aunque debo reconocer que en su día sus requisitos eran altos y no conseguí disfrutarla bien. CoD2 fue elegido juego del año.

Tras el triunfo total en consolas y una gran lista de descargas piratas en PC, Activision decidió sacar la nueva entrega solamente para consolas de nueva generación, y sin Infinity Ward. Treyarch se encargó de la difícil misión de continuar una saga casi perfecta hasta el momento. El resultado no fue positivo, vendieron un juego, mezcla entre la primera y segunda entrega, que no tenía ese toque de calidad que Infinity le habían dado.

Dispuestos a revivir la saga, los creadores del original anunciaron un proyecto innovador que cambiaba la Segunda Guerra Mundial por la actualidad y la fórmula funcionó. CoD4 se llevó otra vez el título de juego del año y la saga estaba más viva que nunca. El modo multijugador era simplemente espectacular y el resultado fueron 10 millones de copias vendidas en todo el mundo. Activision, aprovechándose de nuevo del éxito anunciaba a los pocos meses Call of Duty: World at War, que volvía a la WWII. Y daba una segunda oportunidad a Treyarch. ¿Lo han conseguido esta vez?

No del todo. Ya lo comentaba hace unas pocas semanas en la review de Brothers in Arms: Hell's Highway: este género está tan explotado que cualquier título que no innove es casi innecesario. Gráficamente, el motor de CoD4 ha sufrido una importante evolución, sobre todo en los efectos de iluminación durante el día. Por la noche las texturas pierden calidad, mayormente en el cielo y los paisajes. El detalle de los enemigos y las caras se ha quedado un poco obsoleto. La física es algo floja, una granada no consigue destruir una cabaña de cuatro trozos de madera. Por otro lado los requisitos técnicos no son altos, pero el motor ofrece algunos bugs que hasta cierto punto se consiguieron solucionar con el primer parche, que salió a la media hora de venta en las tiendas. El sonido cumple, y la música está bien. Por contra, la jugabiliad se repite. Un tío te da órdenes, y tu las debes cumplir: destruye la artillería, elimina a los nudos de ametralladora, pon esos explosivos ahí, etc. La dinámica es la misma: avanza, cúbrete, haz zoom y dispara, recarga y vuelta al ciclo.

Recuerdo que en la presentación de World at War, Activision insistió en conceptos como el lanzallamas, los enemigos y la misión del francotirador basada en la cinta Enemigo a las puertas. Vayamos por partes. El lanzallamas mola, de verdad. No es tan devastador como el de Far Cry 2, pero tiene su punto de diversión. Además, el efecto de fuego en el juego es muy realista. Los enemigos son bestias y eso es malo. Son kamikazes, no piensan. La inteligencia artificial no brilla demasiado y el título acaba siendo muy fácil. Basta con cubrirse para no recibir balas, saber la posición del enemigo y a base de esperar y apuntar, el avance está asegurado. No hay tácticas como en CoD4, donde destruían tu refugio, te atacaban o rodeaban. De hecho, no te ven al menos que te pongas justo por delante de ellos.

La misión del francotirador es curiosa, y hay tensión. Diría que es una de las mejores, pero no alcanza el nivel de Chernonil en CoD4, ni tampoco la ambientación que ésta ofrecía. ¿Por qué? Por que recuerda constantemente a ella, que fue la original. En el apartado multijugador seguimos en la misma línea de CoD4. Ya lo dijo Treyarch: no tocarán lo que está bien para no estropearlo. Eso sí, hay un nuevo modo de juego, que consiste en matar a nazis convertidos en zombies que vienen a por ti en oleadas. Un título realista de la Segunda Guerra Mundial que incorpora... ¿zombies?

_DRAGOMIR BOJKIOV





Banjo-Kezooie

Baches y Cachivaches

SI HAY ALGO QUE DISTINGUE A RARE, CREADORA DE ESTE BANJO-KAZOOIE, DE OTRAS COMPAÑÍAS DEL SECTOR ES SU SENTIDO DEL HUMOR Y LA FACILIDAD QUE TIENEN PARA REÍRSE DE SI MISMA... Y DE NOSOTROS LOS JUGADORES. NADA MÁS EMPEZAR A JUGAR NOS ENCONTRAMOS CON UN BANJO CON PROBLEMAS DE SOBREPESO Y A KAZOOIE ECHÁNDOSE UNA PARTIDA CON SU XBOX 360, Y ES QUE LLEVAN SIN TENER UNA AVENTURA DESDE EL AÑO 2000, Y ESO SE NOTA EN LOS MICHELINES DE BANJO...

El nuevo capítulo de esta franquicia no es un plataformas al uso como cabría esperar. Rare podría haber tirado por el camino más fácil y ofrecer a los fans de Banjo un clásico juego de plataformas de planteamiento similar a sus anteriores aventuras. Pero no ha sido así, y han decidido intentar innovar en su propuesta. Si les ha salido bien o mal es lo que intentaremos determinar aquí. Para empezar, tendremos un mundo principal enorme desde el cual accederemos a cada uno de los mundos que el Señor de los Juegos ha preparado para ponernos a prueba, Ciudad Duelo. En ésta podremos movernos a pie o en un carrito que nos servirá para transportar los diferentes objetos que necesitamos para completar el juego. Y es que este nuevo capítulo basa absolutamente su jugabilidad en la construcción y uso de diferentes vehículos, a cual más alocado.

Ciudad Duelo está llena de recovecos secretos, zonas que parecen inaccesibles al principio, personajes con los que interactuar, tiendas de planos, el taller de construcción de vehículos, y lo más importante: un montón de puertas que nos darán acceso a los cinco mundos en los que recolectar los jiggies (piezas de puzzle que al ir recolectándolas iremos teniendo acceso a los nuevos mundos hasta por fin poder acceder al combate final).

Evidentemente cada uno de los cinco mundos está dividido en varias fases y en cada una de éstas tendremos la opción de conseguir varios jiggies mediante la realización de diferentes pruebas en las que contarán nuestra habilidad al volante y la buena elección del vehículo necesario. Y es que hay todo tipo de pruebas que os podáis imaginar, necesitaremos taxis, helicópteros, carros de combate, jaulas móviles, carritos, y todo un surtido de diferentes vehículos que nos harán disfrutar (más o menos, dependiendo de la dificultad de la prueba) de las aventuras de este par de animales.

Además, Kazooie va equipado con una llave inglesa que es capaz de levantar cualquier objeto (y creedme, cuando digo cualquiera, es cualquiera, podréis mover hasta puentes enormes). Cada prueba tiene un tiempo de superación y otro tiempo más ajustado aún que si lo cumples te llevas un trofeo, y cada cuatro trofeos otro jiggie. O sea, que no es necesario que completes absolutamente todas las pruebas para llegar a la torre final, si se te cruza una prueba, tranquilo que puedes dejarla de lado y seguir tu camino. A parte en cada uno de los mundos hay pruebas adicionales que te dan como premio unas monedas que luego puedes utilizar en el bingo de Ciudad Duelo.

Y sí, ya que últimamente está tan de moda, el juego trae consigo un completísimo editor para que construyas el vehículo más original o práctico que se te pase por la cabeza. Y es que con todas las piezas que puedes recoger en Ciudad Duelo sería un crimen utilizar los planos preestablecidos de vehículos que vienen en el juego que, si bien van de maravilla para completar las diferentes fases estoy seguro de que la imaginación de los jugadores puede dar lugar a vehículos mucho más originales y alocados (de hecho si buscáis por internet podéis encontrar auténticas locuras).



Rare podría haber tirado por el camino fácil pero no ha sido así, han decidido innovar

Todo esto da para muchas horas de juego, la cantidad de pruebas, retos ocultos, mundos, y la grandeza de Ciudad Duelo y sus secretos encierran muchas y muchas horas de diversión. Es cierto que no es el Banjo que todo el mundo esperaba, pero es que en Rare nunca han sido muy convencionales. Al principio cuesta hacerse a la idea de que todo lo has de hacer con vehículos, y tu instinto te llevará a recorrer Ciudad Duelo a pie y a base de saltos, y en parte puedes hacerlo así, pero sin los vehículos no llegarás a hacer prácticamente nada útil. Por supuesto el juego va acompañado del multijugador tanto para jugar en una misma consola como online, que es una buena opción alternativa para cuando sois más de uno en casa o si quieres competir con gente online.

Técnicamente el juego ralla a un gran nivel. Cierto es que siempre habrá quien critique este tipo de juegos acusándolo de ser infantil. Nada más lejos de la realidad: el nivel de detalle de los escenarios y su originalidad harán cambiar de opinión a cualquiera que introduzca el DVD en su consola. Los efectos de luz son muy buenos (en este sentido no nos podemos quejar en esta generación) y también se ha hecho un buen trabajo con la física de los vehículos que, obviamente, no busca parecerse a la realidad dado el componente alocado de la aventura. Las melodías del juego acompañan muy bien y llegan a resultar bastante pegadizas. Lo único molesto en el apartado técnico son los subtítulos que en ocasiones pasan demasiado rápido ante nuestros ojos y cuyo tamaño es demasiado pequeño, especialmente si juegas en una televisión tradicional y no en una HD.

_DAN QUESADA


CONSOLAS.COM